

L'entame à l'atout

Les enchères et la forme de la main de l'entameur guident son choix qui est le plus souvent déterminant pour la suite du contrat.

Si la séquence adverse est descriptive, il faut essayer d'anticiper sur le plan de jeu adverse.

Dans le cas contraire, il faut se fier aux principes classiques d'entames.

Principes de bases

LES BONNES ENTAMES

1. As avec AS-Roi
2. La couleur du Partenaire
3. Singleton utile
4. Séquence d'Honneurs RDx, DVx
5. Un doubleton sans Honneur
6. Trois petits atouts
7. Une couleur non nommée longue sans Honneur
couleur 5^{ème}
couleur 4^{ème}
couleur de 3 cartes
8. Sous un Honneur , contraint et forcé !!

LES MAUVAISES ENTAMES

1 Sous un As

2 Dans une couleur nommée par les adversaires

3 L'As sans le Roi

4 Un Honneur doubleton

5 Singleton d'atout

LUTTER CONTRE LE PLAN DE JEU DU DECLARANT

Contre le jeu de coupe :

Vos adversaires ont montré un jeu irrégulier ?

Un gros Fit ? Un singleton ? Un bicolore ?

Ils sont à un palier élevé avec peu de points H ?

Vous devez suspecter un jeu de coupe. **Entamez atout !**

Contre le jeu d'affranchissement :

Vos adversaires ont montré une couleur secondaire solide ?

Vous n'avez pas d'opposition dans cette couleur ?

Vous suspectez un jeu d'affranchissement. **Entamez agressif !**

EXEMPLE:

Dans la séquence



Qu'entamez vous avec :



CAS PARTICULIERS

Un honneur sec : Une entame facultative

Par ordre de préférence : 10, V, D, A, R

Le singleton d'atout : A éviter

Contre le Grand chelem : Entame neutre, souvent atout

Après un barrage : On peut entamer l'As sans le roi.

Après l'ouverture de 3SA : On entame d'un As

L'entame atout : Lorsque l'on suspecte un jeu de coupe, Lorsque le partenaire a contrôlé punitif une partielle. Pour entamer neutre.

L'entame pour raccourcir : Vous avez 4 atouts, faites couper votre adversaire long à l'atout en entamant votre longue (ou celle de votre partenaire).

Il manque un contrôle : Entamez la couleur non contrôlée